

# Coding Dojo



# Qui suis-je ?

Christelle, développeuse et crafteuse Java.

 <http://www.linkedin.com/in/christelle-prut>

 <http://github.com/lifelightdev>

 <https://lifelightdev.blogspot.com>

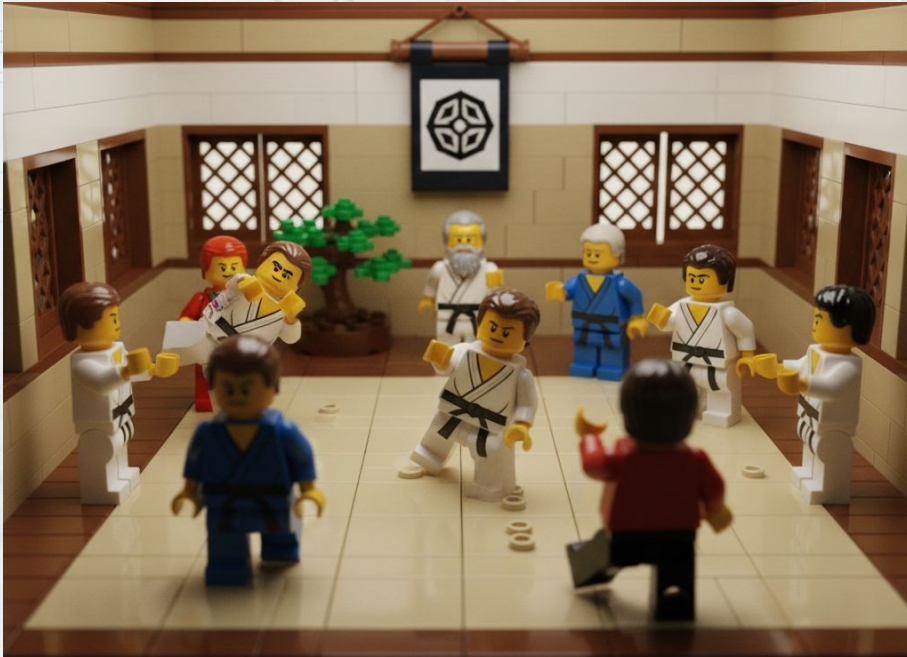


Quel est le point commun entre  
un athlète de haut niveau  
comme Teddy Riner et un développeur ?



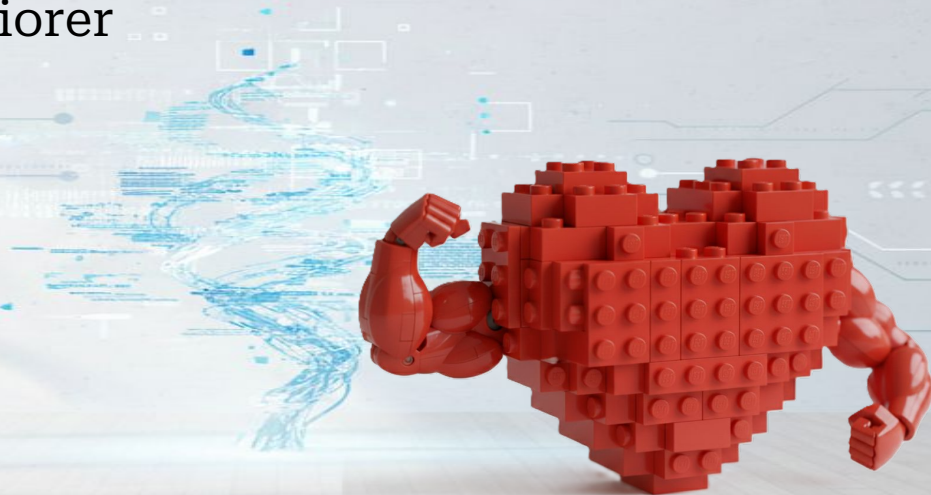


# L'entraînement



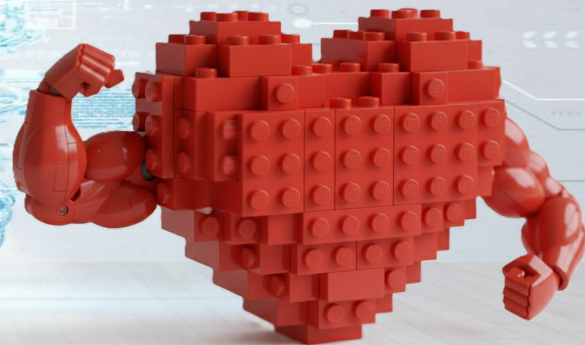
# Pourquoi s'entraîner ?

- Apprendre et s'améliorer



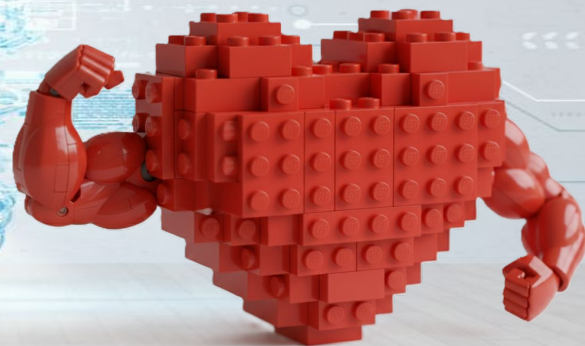
# Pourquoi s'entrainer ?

- Apprendre et s'améliorer
- Découvrir et expérimenter



# Pourquoi s'entraîner ?

- Apprendre et s'améliorer
- Découvrir et expérimenter
- Faire partie d'une communauté











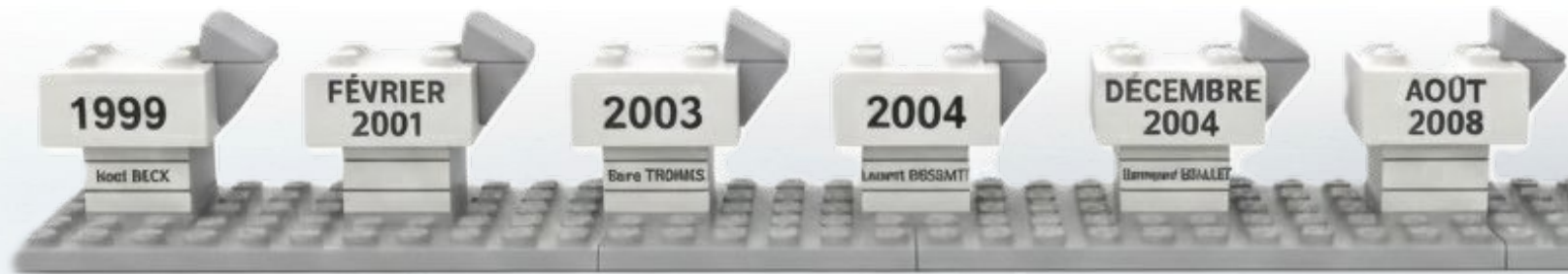














# Quelques définitions



# Quelques définitions

Un kata





# Quelques définitions

Un kata

Un dojo



# Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste



# Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste

Le manifeste Agile



# Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste

Le manifeste Agile

Le manifeste Software Craftsmanship





# Fizz Buzz



# Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz



# Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...



# Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...

Méthodologie ? TDD, TCR ou TCRDD ...?





# Exemples de méthodologie

- Faire du TDD (Test Driven Development)

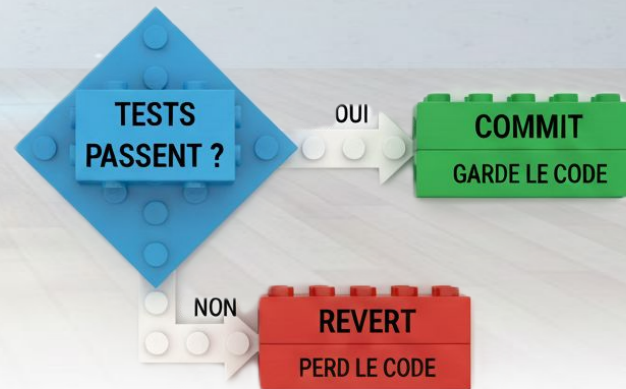


# Exemples de méthodologie

- Faire du TDD (Test Driven Development)



- Faire du TCR (Test & Commit || Revert).



# Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8...

Méthodologie : TDD

Organisation : Mob programming, fishbowl ou randori ...?





# Le mob programming

## Les rôles





# Le mob programming

## Les rôles

- L'assemblée



# Le mob programming

## Les rôles

- L'assemblée
- Le navigator





# Le mob programming

## Les rôles

- L'assemblée
- Le navigator
- Le driver



# Exemples d'organisation

- Le fishbowl





# Exemples d'organisation

- Le fishbowl
- Le randori



# Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...

Méthodologie : TDD

Organisation : Randori



# C'est parti



# C'est parti

Quel est le plus petit test possible pour répondre à l'instituteur ?



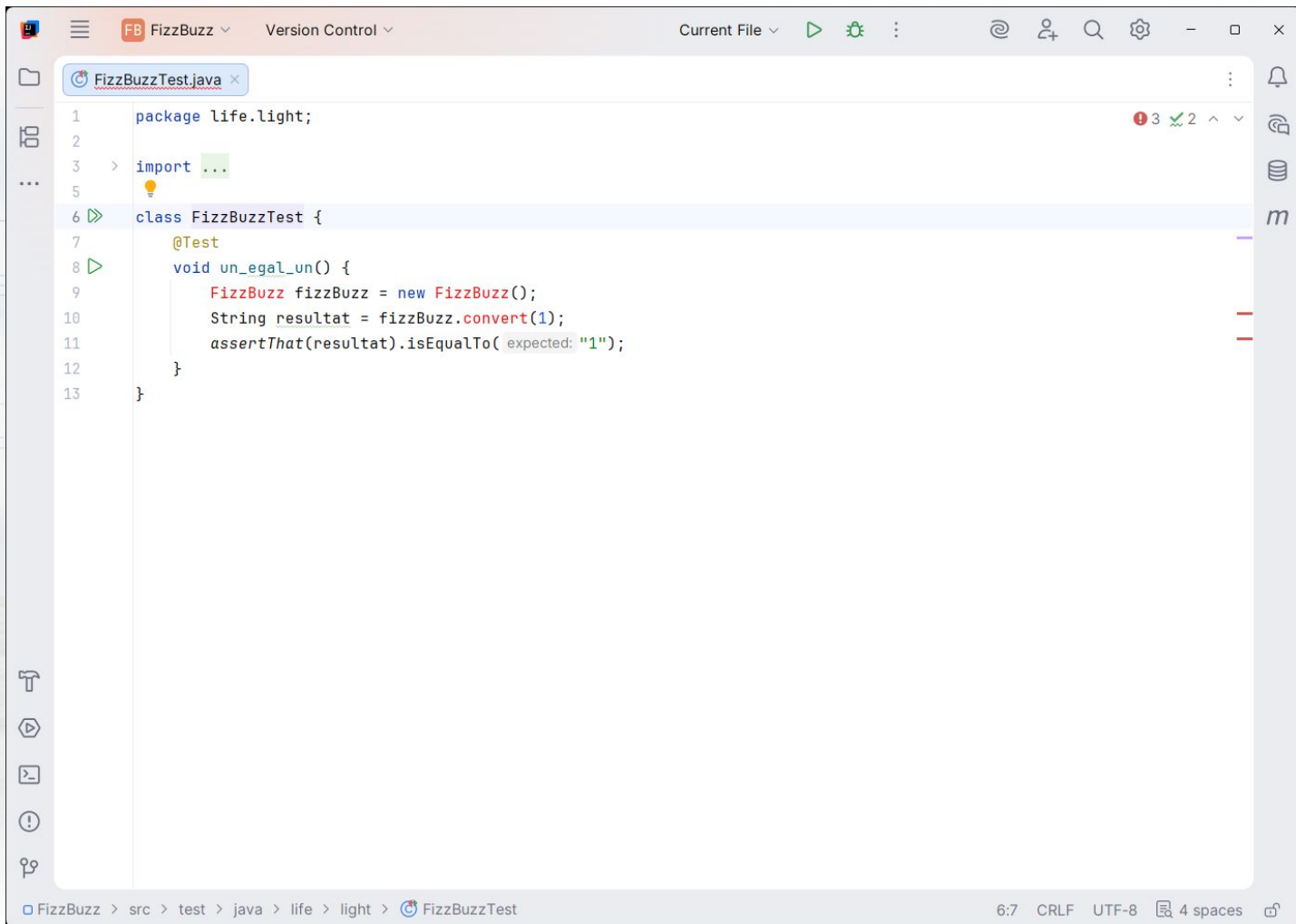


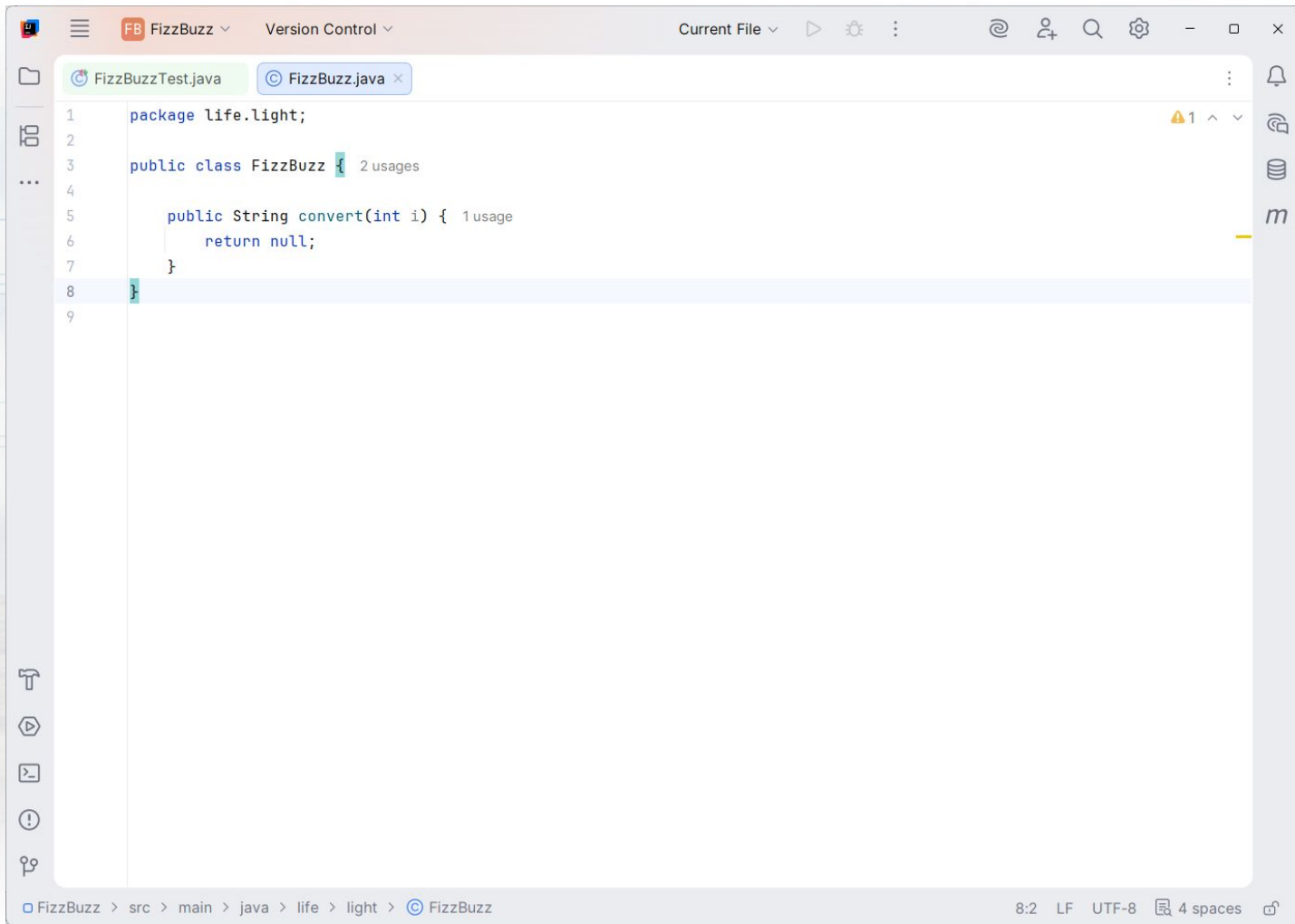
# C'est parti

Quel est le plus petit test possible pour répondre à l'instituteur ?

$1 = 1$







FB FizzBuzz ▾ Version Control ▾

FizzBuzzTest ▾ ▶ ⚙️ ⋮

🔍 👤 ⚙️ - □ ×

📁

FizzBuzzTest.java × FizzBuzz.java

⋮ 🔔

🔍 🗄️ m

```
1 package life.light;
2
3 > import ...
4
5
6 class FizzBuzzTest {
7     @Test
8     void un_egal_un() {
9         FizzBuzz fizzBuzz = new FizzBuzz();
10        String resultat = fizzBuzz.convert(i: 1);
11        assertThat(resultat).isEqualTo(expected: "1");
12    }
13 }
```

Run FizzBuzzTest ×

🔄 🏃 ⏏️ ✓ ⏸️ ⏴ ⏵ ⌚ 📷 📄 🗑️ ⋮

📄

🔍

🗑️

⋮

✖ FizzBuzzTest (life.light) 76 ms

✖ 1 test failed 1 test total, 76 ms

✖ un\_egal\_un() 76 ms

```
"C:\Program Files\Java\jdk-25\bin\java.exe" ...

org.opentest4j.AssertionFailedError:
expected: "1"
but was: null
Expected : "1"
Actual   : null
<Click to see difference>
```

↑

↓

🔍

📄

🗑️

⋮

📄 FizzBuzz > src > test > java > life > light > FizzBuzzTest

6:7 CRLF UTF-8 4 spaces





Oups,  
c'est déjà à la personne suivante



# C'est parti



# C'est parti

## Mais que dois-je faire ?



# C'est parti

Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.





# C'est parti

Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.

Mais comment ?



# C'est parti

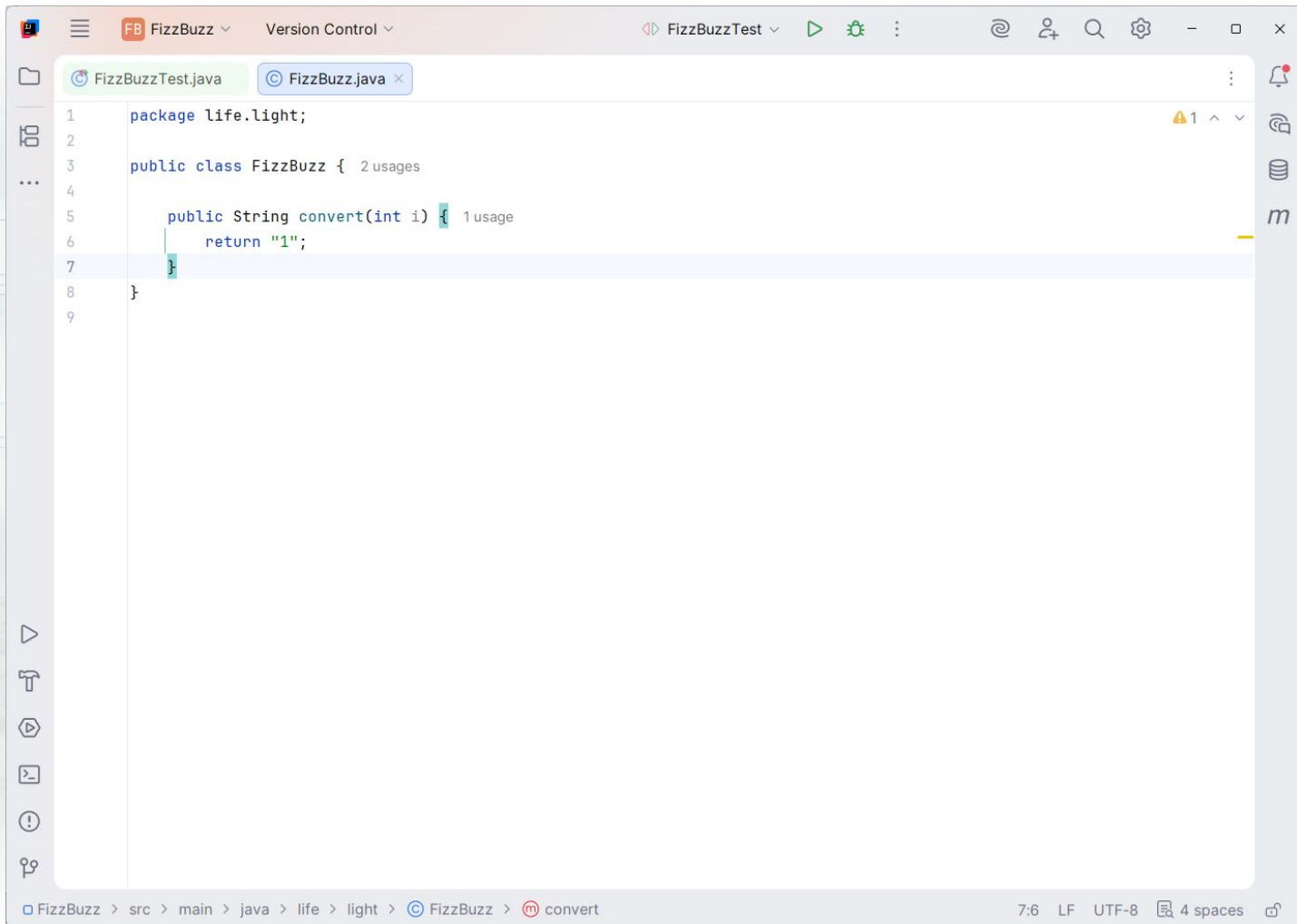
Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.

Mais comment ?

En retournant 1









# Les astuces



# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.



# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
  - Avoir une personne qui connaît bien le langage.



# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
  - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
  - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.





# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
  - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
  - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
  - Faire un rappel du fonctionnement.



# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
  - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
  - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
  - Faire un rappel du fonctionnement.
- Au milieu
  - Faire une orientation.



# Les astuces

- Avant de commencer :
  - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
  - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
  - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
  - Faire un rappel du fonctionnement.
- Au milieu
  - Faire une orientation.
- A la fin :
  - Faire une rétrospective.



# Les valeurs

- Zéro pression
  - Code éphémère





# Les valeurs

- Zéro pression
  - Code éphémère
  - Niveau sans importance



# Les valeurs

- Zéro pression.
  - Code éphémère
  - Niveau sans importance
  - Toutes les questions sont bonnes à être posées



# Les valeurs

- Zéro pression.
  - Code éphémère
  - Niveau sans importance
  - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
  - Esprit positif



# Les valeurs

- Zéro pression.
  - Code éphémère
  - Niveau sans importance
  - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
  - Esprit positif
  - Pas de jugement





# Les valeurs

- Zéro pression.
  - Code éphémère
  - Niveau sans importance
  - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
  - Esprit positif
  - Pas de jugement
  - Le droit à l'erreur



# Outils

- Timer pour faire tourner les rôles du mob :  
<https://mobtime.hadrienmp.fr/>
- Système de vote : <https://emmanuelpaatz.com/dojosurvey>
- Site de kata : <https://codingdojo.org/kata/>



# Où faire des dojos

- Dojo en présentiel à Paris :

[https://mobilizon.fr/@dojo\\_de\\_programmation\\_paris/events](https://mobilizon.fr/@dojo_de_programmation_paris/events)

- Dojo en distanciel avec les crafteurs de Lyon :

<https://www.meetup.com/fr-fr/software-craftsmanship-lyon/>

- Dojo en distanciel avec les crafteurs de Lille :

<https://www.meetup.com/software-craftsmanship-lille/>



# Craft

- Le manifeste du Craft

<https://manifesto.softwarecraftsmanship.org/#/fr-fr>

- Le mob programming :

<https://mobprogramming.org>

- Le Livre Extreme programming :

<https://www.eyrolles.com/Informatique/Livre/extreme-programming-9782744014338/>

- Le Livre Clean code :

<https://www.eyrolles.com/Informatique/Livre/coder-proprement-9782326002272/>





L'important c'est le chemin parcouru  
plus que la destination

